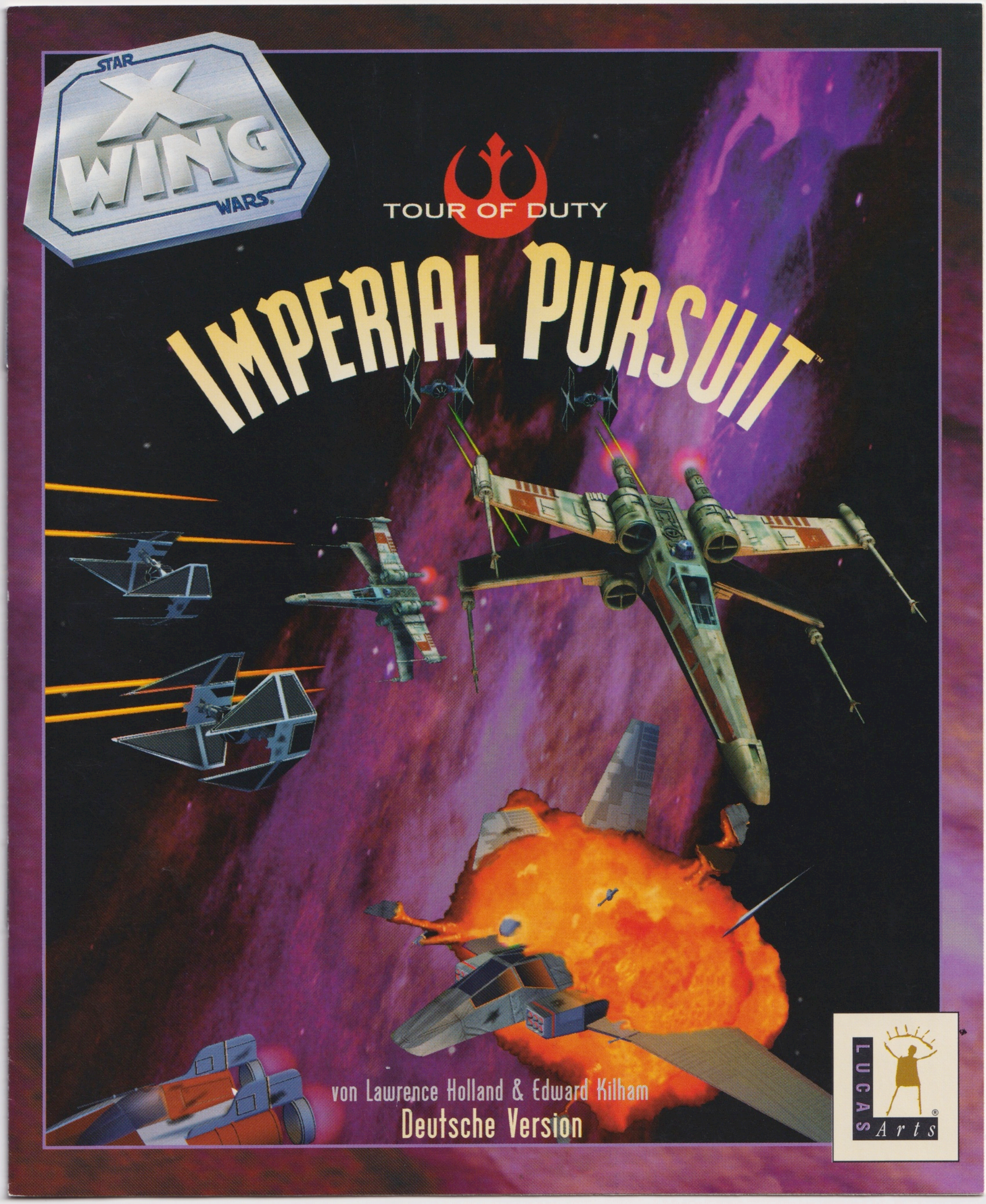
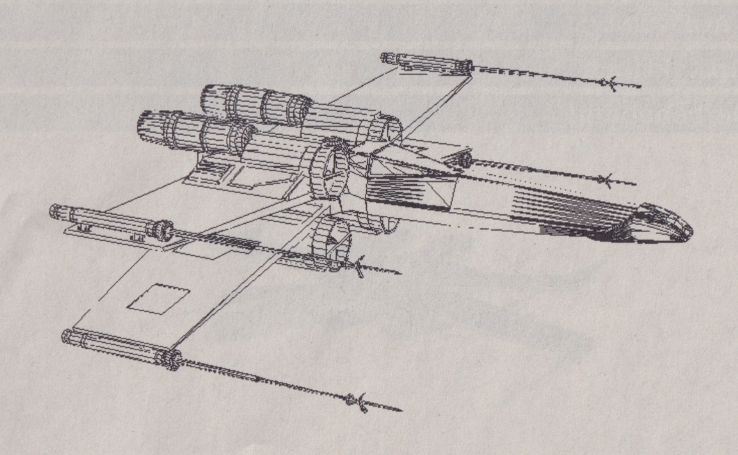

STAR WARS
X WING
TOUR OF DUTY
IMPERIAL PURSUIT™
von Lawrence Holland & Edward Kilham
Deutsche Version
LUCAS Arts





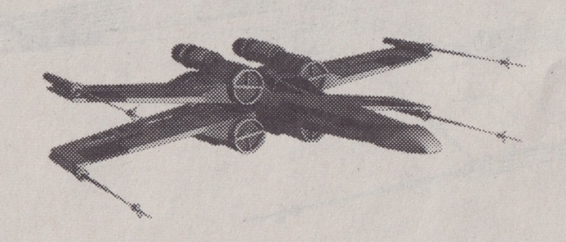
X-Wing Kampfeinsatz: Imperiale Verfolgung



Die Zerstörung des Todessterns stellte einen überwältigenden Sieg für die Allianz der Rebellen dar, doch zu welchem Preis! Die Basis auf Yavin wurde vom Imperium entdeckt und der Vergeltungsschlag ist sicher. Nun beginnt für die Allianz eine neue Aufgabe: die Suche nach einer neuen Basis, die als Ausgangspunkt für großangelegte Angriffe auf das Imperium dienen soll. Doch viele Gefahren lauern in der Tiefe des Weltraums...

Willkommen zurück! Wir hoffen, daß Ihr Urlaub erholsam war. Doch nun zu den Fakten. Die Basis auf Yavin ist bereits fast vollständig evakuiert, und Ihre Aufgabe wird es sein, einen sicheren Ort für den neuen Stützpunkt zu finden. Diese Broschüre enthält alle wichtigen Informationen, die Sie diesem Ziel näherbringen könnten. Wie alle anderen Informationsmaterialien ist auch diese Broschüre streng vertraulich und die unautorisierte Nutzung oder der Besitz gilt als Hochverrat.

Inhalt



Ladeanweisungen

Die Installation der Disketten auf Ihrer Festplatte

Um die Disketten von X-Wing Kampfeinsatz: Imperiale Verfolgung auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie zuerst Ihren Rechner. Weitere Schritte:

1. Legen Sie "Disk 1" in Laufwerk A: oder B:.
2. Tippen Sie a: (oder b:) und drücken Sie [Return]. Ihr Computer wird daraufhin mit dem Prompt A:\> (oder B:\>) antworten.
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [Return].
4. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
5. Um die neuen Missionen zu spielen, starten Sie X-Wing in gewohnter Weise.

Missionsbeschreibungen

Wir haben eine Menge Piloten im Kampf gegen den Todesstern verloren, daher sind diejenigen, die es überlebt haben, wirklich von der härtesten Sorte. Nun passen Sie auf. Es ist extrem wichtig, daß wir eine neue Basis finden, doch zuerst müssen wir die Evakuierung des Stützpunktes auf Yavin sicher abschließen.

Beginnen der neuen Missionen

Folgende Schritte sind notwendig, um die neuen Missionen zu spielen:

1. Nach der Registrierung beim Protokolldroiden an Bord der Independence müssen Sie die linke Tür anklicken, um den Raumhafen zu betreten.
2. Klicken Sie den Schreibtisch auf der zweiten Ebene im rechten Bild an.
3. Klicken Sie auf die Pfeilsymbole, bis in der Anzeige TOUR IV angezeigt wird.
4. Um die neuen Missionen zu beginnen, müssen Sie jetzt noch die Tür zur Rechten anklicken. (Durch Anklicken des linken Randes gelangen Sie zurück in den Raumhafen.)

Nun werden Sie zur Missionsvorbesprechung gelangen, in der Sie auf die nächste Mission vorbereitet werden. Die Vorbesprechung ist mit denen der vorherigen Touren identisch.

Hinweis: Eine erfolgreich beendete Mission kann als historische Missione erneut geflogen werden.

AUSZEICHNUNGSSCHATULLE

Es scheint, daß Ihre Uniform während der vorherigen Missionen mit Orden und Auszeichnungen geradezu überhäuft wurde. Gut, das ist in Ordnung. Wir haben jedem Piloten eine Auszeichnungsschatulle zugeteilt, in der die neuen Auszeichnungen gesammelt werden.

Ansehen der Auszeichnungsschatulle

1. Klicken Sie am Registrierungsschreibtisch auf die Zeile Merits unter der



Piloteninformation. Sie können auch auf das Spind im Zuweisungsbildschirm für die Piloten einer Mission klicken.

2. Wenn Sie die neuen Auszeichnungen betrachten wollen, müssen Sie die **Schatulle** anklicken. Um von dort zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie einmal auf Exit.
3. Um von der Schatulle zurück zur Uniform zu gelangen, klicken Sie einfach auf den Menüpunkt **View Uniform**.
4. Wollen Sie die Beschreibung einer Auszeichnung lesen, müssen Sie den Mauszeiger auf die jeweilige Auszeichnung bewegen.
5. Um von der Auszeichnungsschatulle ins Spiel zurückzukehren, drücken Sie RETURN oder klicken Sie mit einer Maustaste.

TOP ACE PILOT

Das Fliegen mit einem guten Flügelmann ist genauso wichtig wie die eigenen Flugkünste. Wir haben einen neuen TOP ACE-Piloten zu Ihrer Schwadron abkommandiert. Er ist eine Menge von Einsätzen geflogen, daher können Sie ihn jederzeit als Flügelmann für eine Mission anfordern, wenn Sie jemanden brauchen, der Ihnen gekonnt den Rücken freihält.

Benutzung des TOP ACE-Piloten

Der TOP ACE-Pilot kann als erfahrener Flügelmann, zum Ansehen der Animationssequenzen und zum Fliegen der alten Kampfeinsätze (Unter "Historische Missionen") genutzt werden. Hinweis: Das Fliegen der Missionen und Ansehen der Filmszenen bezieht sich natürlich nur auf die alten Kampfeinsätze der X-Wing Grundversion.

Den TOP ACE-Piloten als Flügelmann nutzen:

1. Klicken Sie im Piloten-Zuweisungsbildschirm auf das Schiff, dem Sie Top Ace zuteilen.
2. Wählen Sie Top Ace aus der Liste der verfügbaren Piloten aus. Sein Bild wird erscheinen und der Name wird gelb hinterlegt. Er ist nun dem gewählten Schiff zugeteilt.

Fliegen eines der drei originalen Kampfeinsätze:

1 Wählen Sie am Registrierungsschreibtisch Top Ace als Piloten.
2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken.
3. Um zu den historischen Missionen zu gelangen, klicken Sie auf die Tür in der oberen Mitte des Raumhafens.
4. Wählen Sie die oberen Pfeilsymbole an, bis der gewünschte Kampfeinsatz erscheint.
5. Benutzen Sie die unteren Pfeilsymbole, um eine Mission auszuwählen.
6. Klicken Sie die Tür zur Rechten an, um in den Vorbesprechungsraum zu gelangen. Sie werden nun auf die Mission vorbereitet.



Um Filmsequenzen anzusehen:

1. Wählen Sie Top Ace als Ihren Piloten am Registrierungsschreibtisch.
2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken, um in den Raumhafen zu gelangen.
3. Wählen Sie am Schreibtisch in der oberen rechten Hälfte des Bildes VIEW TOD CUTSCENES.
4. Mit Hilfe der Pfeilsymbole können Sie die gewünschte Animation auswählen.
5. Wenn Sie die Tür zur Rechten anklicken, können Sie sich die Animation ansehen.

Falls der TOP ACE-Pilot unglücklicherweise einmal umkommen sollte, kann er mit den folgenden Schritten wiederbelebt werden.

1. Bestimmen Sie Top Ace als Piloten am Registrierungsschreibtisch.
2. Wählen Sie MODIFY PILOT unter der Pilotenbeschreibung.
3. Klicken Sie auf REVIVE. Die Animationen und Missionen können weiterhin angesehen bzw. gespielt werden, auch wenn die Einstufung des Top Ace-Piloten nun auf FLIGHT KADET gesunken ist.

Der Pilot kann allerdings auch mit vollständiger Graduierung wiederhergestellt werden. Bei der Installation der Zusatzmissionen wurde neben der Datei TOPACE.PLT auch eine Sicherheitskopie namens TOPACE.BAK eingerichtet.

1. Im X-Wing Verzeichnis (normalerweise C:\XWING>) müssen Sie eingeben:
   `copy topace.bak topace.plt` und mit [Return] bestätigen.
   Dadurch wird der Spielstand des Top Ace-Piloten mit den ursprünglichen Werten erneut überschrieben.

KAMPFTAKTIKEN

Lieutenant Wedge Antilles hält einige Taktiken bereit, die gegen das Imperium zu wirken scheinen. Beachten Sie sie, denn sie könnten Sie davor bewahren, von einem Laser geröstet zu werden.

Historische Missionen: Diese Missionen wurden nicht zufällig geschaffen. Sie bieten einige sehr realistische Situationen, in denen Sie sich befinden könnten. Fliegen Sie sie und üben Sie gut, bevor Sie sich für einen echten Kampfeinsatz melden.

Schildstärke: Es ist lebenswichtig, daß Sie Ihre Schilde so stark wie möglich halten. Wie Sie wissen, sind die Schiffe der Allianz mit der Möglichkeit ausgestattet, Energien umzuverteilen. Das bedeutet, daß Sie Energie von einem System zugunsten eines anderen verlagern können. Die beste Lösung ist, stets etwas Energie von Ihren Lasern zu den Schilden zu leiten, da sich die Laser schneller laden als die Schilde. Dazu sollten Sie die Schilde auf normaler Stufe laden, die La-



ser aber auf INCREASED oder MAXIMUM stellen (F9) und die Energie von dort zu den Schilden zu leiten (Shift-F9), bis diese vollständig geladen sind.

Hauptgegner identifizieren: Das Imperium nutzt bei gezielten Angriffen oft die klassische Scheinangriffstaktik, aber dennoch fällt noch so mancher Pilot darauf herein. Eine Gruppe TIE-Jäger oder Abfangjäger führt einen Ablenkungsangriff aus und hält den Piloten beschäftigt, während die eigentliche Bedrohung von einer anderen Seite auftaucht und das Ziel angreift, das der Pilot so verzweifelt zu verteidigen sucht. TIE-Bomber sind immer eine Bedrohung. Wenn sie auftauchen, können Sie darauf wetten, daß diese nicht dazu da sind, um gegen kleine Raumjäger zu kämpfen.

Sie müssen auch lernen, die Karte zum Entdecken von Angriffsmustern zu benutzen. Wenn Sie eine Gruppe von TIE-Jägern in der Nähe eines unserer Schiffe bemerken, können Sie sicher sein, daß sie es angreifen.

Die Kanonen-Kamera ist eine weitere Möglichkeit, das Geschehen ringsrum besser zu analysieren. Nach einer erfolglosen Mission können Sie in den Filmraum gehen und sich die Mission nochmals ansehen. Plazieren Sie die Kamera nahe des zu beschützenden Objekts und beobachten Sie, wer es angreift. Das Imperium setzt bestimmte Einheiten für einzelne Aufgaben ein. Wenn z.B. die TIE-Bombergruppe Beta eine Fregatte angreift, dann greifen alle Bomber der Gruppe nur diese Fregatte an.

Eine weitere Sache. Admiral Ackbars Shantipole Project hat an der Entwicklung eines neuen Jägers gearbeitet. Er wurde von Slayn und Korpil gebaut und ist ein schwerer Angriffs-Raumjäger. Sie nennen ihn B-Wing und er sollte bald kampftauglich sein. Gut, das war alles. Ziehen Sie Ihre Fliegerkombination an und melden Sie sich im Vorbesprechungsraum. Admiral Ackbar wird Ihnen die Einweisung geben.

Vergessen Sie nicht, die Allianz hängt von jedem von uns ab, und jeder von uns kann das Ende der Tyrannei des Imperiums bedeuten.

Viel Glück... und möge die Macht mit Ihnen sein.

FEHLERBEHEBUNG

DMA-Konflikt. Beim Spielen von X-Wing mit einem Soundblaster oder einer kompatiblen Karte kann der digitalisierte Sound ein- und ausgeschaltet werden, wodurch sofort auf die Festplatte zugegriffen wird. Wenn die Soundkarte und der Festplattenkontroller denselben DMA-Kanal verwenden (normalerweise Kanal 1), kann dies zum Absturz des Systems führen.

Um einen DMA-Konflikt festzustellen und zu beheben, lesen Sie bitte die README-Datei:

1. Geben Sie in Ihrem X-Wing Verzeichnis INSTALL ein und drücken Sie [Return].
2. Wählen Sie READ THE READ.ME FILE und drücken Sie [Return].
3. Lesen Sie Abschnitt IV) Soundblaster



Fortbewegung durch die Missionen: Sollten Sie nach einer erfolgreich beendeten Mission nicht zur nächsten Mission vorrücken dürfen, überprüfen Sie, ob die Optionen Raumjäger-Kollisionen, Verwundbarkeit und unbegrenzte Munition im Originalzustand sind. Wurde eine davon geändert, können Sie nicht vorrücken, bis Sie die Mission mit Kollisionen EIN, Verwundbarkeit EIN und unbegrenzte Munition AUS bestanden haben.

Speicherplatzprobleme: X-Wing benötigt mindestens 571 K RAM freien Speicher, um gestartet werden zu können. Für die Ausgabe von Sprache, Musik und digitalisierten Soundeffekten beläuft sich die Minimalanforderung auf 563 K RAM und mindestens 256 K EMS.

MS-DOS 6.0 unterstützt die Speicherverwaltungseinheit MemMaker. Wie Sie dieses Programm nutzen können, um Ihre Speicherkapazität zu erhöhen, lesen Sie bitte in Ihrem Benutzerhandbuch zu MemMaker.

Sollten Sie mit MS-DOS 5.0 arbeiten, können Sie das dazugehörige EMM386 nutzen. Sie können sich auch eine Bootdiskette erstellen, die die optimale Konfiguration bietet, unter der X-Wing mit digitalisierter Sprachausgabe und Soundeffekten läuft. Zur Anfertigung dieser Bootdiskette nehmen Sie bitte eine formatierte Diskette und legen Sie sie in Ihr Laufwerk A:. Auf dieser Diskette werden die folgenden AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Dateien gespeichert:

```
autoexec.bat:
prompt=$p$g
path=c:\;c:\dos
config.sys:
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
device=c:\dos\EMM386.EXE 1024
files=20   buffers=20
```

Sie können auf dieser Bootdiskette ebenfalls die entsprechenden Dateien zu Ihrer Soundkarte und Ihrer Maus zufügen, um sicherzustellen, daß diese Peripherien unterstützt werden.

Sollten Sie MS-DOS 5.0 mit einem anderen EMS- Treiber (z. B. QEMM, 386Max etc) benutzen, prüfen Sie bei Schwierigkeiten anhand des Benutzerhandbuches, ob die Installation und Konfiguration korrekt durchgeführt wurden.

Festplattendoppler: X-Wing läuft optimal auf einer Festplatte ohne Kompressionsprogramm. Die Probleme, die mit Kompressionsprogramm auftreten können, sind abhängig von der Art der Programme.

UNSER KUNDENSERVICE

Sollten Sie die Probleme mit dem Spiel nicht lösen können mit unseren Tips am Anfang dieses Kapitels, rufen Sie unseren Kundenservice an. Sie erreichen uns montags, mittwochs und freitags unter der Telefonnummer: 02131/ 660254.



CREDITS

Projektleitung und Design:	Lawrence Holland und Edward Kilham
3D Polygon Programmierung:	Peter Lincroft
Programmierung der Cinematic Engine:	Edward Kilham
Programmierung der Mission AI:	Lawrence Holland
Hintergrundgestaltung:	Jon Knoles und Jim McLeod
3D Animation und Ausführung:	Martin Cameron
Modelle der 3D Flight Engine:	Wade Lady
Zusätzliche Modelle:	Jon Bell und Dan Colon
Musikthema:	John Williams
Zusätzliche Musik und Instrumentierung:	Peter McConnell, Michael Z. Land und Clint Bajakian
Soundeffekte:	Clint Bajakian und Robin Goldstein
Dialogedition:	Clint Bajakian
iMuse TM Electronic Music System:	Michael Z. Land und Peter McConnell
Produktion:	Kalani Streicher und Lawrence Holland
Zusätzliche Produktion:	Wayne Cline
Cheftester:	Dave Wessman und David Maxwell
LucasArts QA Supervisor:	Mark Cartwright
Tester:	Wayne Cline und Mark Cartwright
Missionsdesign:	David Maxwell und Dave Wessman
Marketing:	Mary Bihr
Public Relations Manager:	Sue Seserman
Handbuchautor:	Wayne Cline
Handbuchdesign:	Mark Shepard
Verpackungsdesign:	Terri Soo Hoo
Cover Art:	Martin Cameron
Besonderer Dank:	George Lucas

Deutsche Version:	Softgold Computerspiele GmbH 1993
Projektleitung:	Thomas Brockhage
Qualitätssicherung:	Thomas Buchhorn, Schievie
Handbuchübersetzung:	Jasper Bongertz
Lektorat:	Annette Khartabil
Koordination:	Kristin Dodt
Gestalterische Betreuung:	Oliver Dannat, Jörgen Schlegel
Satz & Lithos:	"schaff'MEISTER...!" Düsseldorf-Ratingen



